



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN MEDIA
SENAM OTAK KELAS X SMA NU AL MA'RUF
KUDUS TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Oleh
TIKA PRATIWI
NIM 201031176**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN MEDIA
SENAM OTAK KELAS X SMA NU AL MA'RUF
KUDUS TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**Oleh
TIKA PRATIWI
NIM 201031176**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al Baqarah :153)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

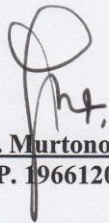
1. Seluruh keluarga besarku, Ayah, Ibunda tercinta (Bapak Ngadiya dan Ibu Suwartiyah), yang telah berjasa besar dalam hidupku. Kakak dan Adikku (Arif Wibowo dan Wenti Trihapsari) yang selalu mendukung dan menyayangiku.
2. Sahabat-sahabatku yang selalu menyemangatiku dan mendukungku. Rekan-rekan FKIP BK UMK angkatan 2010 kelas D yang selalu mendukungku untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater UMK.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Tika Pratiwi (NIM. 2010 31 176) ini telah diperiksa dan disetujui
untuk diuji.

Kudus, Agustus 2014

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd.
NIP. 19661207 199203 1 003

Pembimbing II



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIS. 061071130200010015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus,



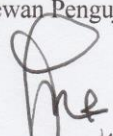
Dr. Drs. Slamet Utomo, M. Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Tika Pratiwi NIM. 201031176 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Jum'at, tanggal 05 September 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling (S1)

Kudus, September 2014

Dewan Penguji


Dr. Murtono, M.Pd.
NIP. 19661207 199203 1 003

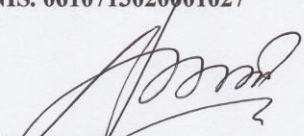
Ketua


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIS. 061071130200010015

Anggota


Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.
NIS. 0610713020001027

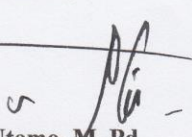
Anggota


Drs. Sunardi
NIP. 19521105 198303 1004

Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus,




Dr. Drs. Slamet Utomo, M. Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Berpikir Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Senam Otak Kelas X SMA NU Al Ma’ruf Kudus Tahun Ajaran 2013/2014” dapat peneliti selesaikan dengan baik. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Bimbingan dan Konseling pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas karena bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Slamet Utomo, M. Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang mengijinkan melaksanakan penelitian hingga ujian skripsi.
2. Sumarwiyah M,Pd, Kons sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Murtono, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan semangat yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Drs. Sucipto, M. Pd, Kons., sebagai dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Bapak Drs. H. Shodiqun, M.Ag. selaku Kepala sekolah SMA NU Al Ma'ruf Kudus yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Sri Mulyanti, S.Pd selaku guru BK di SMA NU Al Ma'ruf Kudus yang telah bersedia memperlancar peneliti dan membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMA NU Al Ma'ruf Kudus.
7. Seluruh guru SMA NU Al Ma'ruf Kudus yang telah berkenan memberikan waktunya kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas X 8 SMA NU Al Ma'ruf Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Temanku Anifatul Fatimah, Riyanti teman seperjuangan dalam menyusun skripsi.
10. Sahabatku Tenti Yuliana, Siti Mutmainah dan Susi Ermawati yang selalu memberikan semangat.
11. Sahabatku Siti Rohmah, Tahayun Nikmah, Nila Nurwahyu dan Sevila Oktaviani yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat peneliti harapkan guna

perbaikan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Bimbingan dan Konseling.

Kudus, September 2014

Peneliti

Tika Pratiwi



ABSTRACT

Pratiwi, Tika. 2014. *Efforts to Enhance Creativity Thinking Through Media Services Control Content With Brain Gym Class X SMA NU AL MA'RUF Kudus Academic Year 2013/2014*. Skripsi. Guidance and Counseling Teacher Training and Education Faculty of the University of Muria Kudus. Supervisor: (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Drs. Sucipto, M. Pd., Kons.

Key word: *Creativity thinking, Content mastery Services, Brain gym*

This research is motivated by the fact that there are at SMA NU Al Ma' ruf Kudus based on observations and interviews with counselor found that creative thinking of students is still low. Symptoms of low creativity shown by the students think students are less able to think critically, afraid to take risks, fear of failure and do not dare to face the criticism of others. Students lack confidence when arguing. Students are less able to spark ideas and new ideas in thinking. Students are less able to concentrate better and slow in grasping the subject matter, the spirit of learning students are also less. The students do not like the search for new experiences for the student's curiosity about something new is still lacking. Students lacking imagination. Students also do not have the initiative to ask the teacher, lack of interest the students to ask and answer with the teacher and with other students has resulted in students tend to be passive in the classroom. Problem formulation in this study is "How the Media Services Assisted Content Mastery Exercise Can Improve Brain Creativity Thinking Student Class X SMA NU Al Ma'ruf Holy 2013/2014 school year?". The purpose of this study is Finding of the control service content of media-assisted brain gym exercises to improve students' creative thinking class X SMA NU Al Ma'ruf Kudus Academic Year 2013/2014.

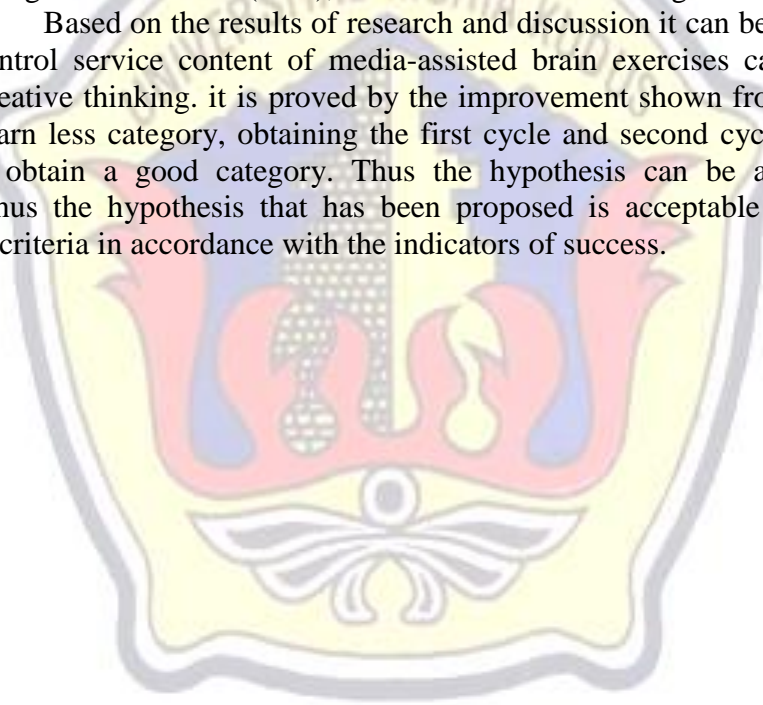
Creative thinking is the use of the basic thinking processes to develop or find ideas related to the view, the concept, the emphasis is on aspects of rational thinking, especially in the use of information and materials to bring perspective or explain the original thinkers. Mastery of content service is a service provided to help individuals to control aspects of the content (content service) are synergized in learning. brain gym activity is a series of exercises based on simple body movements. The movement was created to stimulate the left and right brain, relieve or relaxing in front of the back of the brain and the brain, stimulating the system associated with the feeling / emotional, the midbrain and the cerebrum.

This study was made in the form of action research guidance and counseling (PTBK). This research was conducted with 2 cycles (Cycle I and Cycle II) each cycle consists of 3 meetings. Subjects examined in this study were students of class X 8 SMA SMA NU Al Ma'ruf Kudus as many as 31 students. Research variables: Creativity Thinking (Variable Bound) and Service Control Content With Brain Gymnastics media (Independent Variable). Methods of data

collection with basic methods of observation and interviews. Data were analyzed using descriptive qualitative data. Data obtained from observation and interviews conducted directly with collaborator.

The study was conducted with data from observations of the 10 aspects of the assessment. Based on the results of observations made on the results of the survey creativity pre-cycle think students gain an average score of 21 (42%) with less category, the cycle I got the score average of 29 (58%) with enough categories, there is an increase of 21 pre-cycle be 29, an increase of 8 scores, the results of the second cycle gets an average score of 40 (80%) with either category, there was an increase from the first cycle, the average score of 29 to 40 increased by 11 (22%) scores. It shows that there are levels of improvement pre-cycle to cycle to cycle I and II. While the researchers observed activity in the high touch aspect of the second cycle had an average score of 77 (77%) experienced an increase of 26 scores compared to the cycle I got a score of 51 (51%). In observation of the activities of researchers in high-tech aspect of the second cycle had an average score of 81 (81%) experienced an increase of 28 scores compared to the cycle I got a score of 53 (53%), thus obtained in both categories.

Based on the results of research and discussion it can be concluded that the control service content of media-assisted brain exercises can improve students' creative thinking. it is proved by the improvement shown from the start pre-cycle earn less category, obtaining the first cycle and second cycle category enough to obtain a good category. Thus the hypothesis can be accepted as verified. Thus the hypothesis that has been proposed is acceptable because it meets both criteria in accordance with the indicators of success.



ABSTRAK

Pratiwi, Tika. 2014. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Berpikir Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Senam Otak Kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Drs. Sucipto, M. Pd., Kons.

Kata kunci: *Kreativitas berpikir, Layanan penguasaan konten, Senam otak*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang ada di SMA NU Al Ma'ruf Kudus berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan konselor diperoleh bahwa kreativitas berpikir siswa masih rendah. Gejala rendahnya kreativitas berpikir siswa ditunjukkan dengan siswa kurang bisa berpikir kritis, takut mengambil resiko, takut gagal dan tidak berani menghadapi kritik orang lain. Siswa kurang percaya diri pada saat berargumentasi. Siswa kurang bisa mencetuskan ide maupun gagasan baru dalam berpikir. Siswa kurang dapat berkonsentrasi dengan baik dan lambat dalam menangkap materi pelajaran, semangat belajar siswa juga kurang. Para siswa kurang suka dalam mencari pengalaman-pengalaman yang baru karena rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu hal yang baru masih kurang. Daya imajinasi siswa kurang. Siswa juga tidak mempunyai inisiatif untuk bertanya kepada guru, kurangnya minat siswa untuk bertanya jawab dengan guru maupun dengan siswa lain ini mengakibatkan siswa cenderung pasif di dalam kelas. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Penerapan Layanan Penguasaan Konten Berbantuan Media Senam Otak Dapat Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus Tahun Ajaran 2013/2014?". Tujuan dari penelitian ini adalah diperolehnya peningkatan kreativitas berpikir melalui penerapan layanan penguasaan konten berbantuan media senam otak kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus Tahun Ajaran 2013/2014.

Kreativitas berpikir adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir. Layanan penguasaan konten adalah suatu layanan bantuan yang diberikan kepada individu untuk menguasai aspek-aspek konten (isi layanan) secara tersinergikan dalam kegiatan belajar. Senam otak adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Gerakan itu dibuat untuk merangsang otak kiri dan kanan, meringankan atau merileksasi belakang otak dan bagian depan otak, merangsang system yang terkait dengan perasaan/emosional, yakni otak tengah dan otak besar.

Penelitian ini dibuat dalam bentuk penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus (Siklus I dan Siklus II) setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini

adalah siswa kelas X 8 SMA SMA NU Al Ma'ruf Kudus sebanyak 31 siswa. Variabel penelitian: Kreativitas Berpikir (Variabel Terikat) dan Layanan Penguasaan Konten Dengan media Senam Otak (Variabel Bebas). Metode pengumpulan data dengan metode pokok observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan data kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari observasi dan wawancara dilakukan secara langsung bersama kolaborator.

Penelitian dilakukan dengan data hasil observasi terhadap 10 aspek penilaian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada prasiklus hasil survei kreativitas berpikir siswa memperoleh skor rata-rata 21 (42%) dengan kategori kurang, pada siklus I mendapat hasil skor rata-rata 29 (58%) dengan kategori cukup, ada peningkatan dari prasiklus 21 menjadi 29 terjadi peningkatan sebesar 8 skor, pada siklus II mendapat hasil skor rata-rata 40 (80%) dengan kategori baik, ada peningkatan dari siklus I, dari skor rata-rata 29 menjadi 40 terjadi peningkatan sebesar 11 (22%) skor. Ini menunjukkan terdapat tingkat perbaikan dari prasiklus ke siklus I dan ke siklus II. Sedangkan observasi aktivitas peneliti pada aspek *high touch* pada siklus II mendapat skor rata-rata 77 (77%) mengalami peningkatan sebesar 26 skor dibanding siklus I mendapat skor 51 (51%). Pada observasi aktivitas peneliti pada aspek *high tech* pada siklus II mendapat skor rata-rata 81 (81%) mengalami peningkatan sebesar 28 skor dibanding siklus I mendapat skor 53 (53%), sehingga diperoleh dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten berbantuan media senam otak dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa. hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan yang ditunjukan dari mulai prasiklus memperoleh kategori kurang, siklus I memperoleh kategori cukup dan siklus II memperoleh kategori baik. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena telah memenuhi kriteria baik sesuai dengan indikator keberhasilan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR GRAFIK	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Teoritis	5
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	 9
2.1 Kajian Variabel Penelitian	9
2.1.1 Kreativitas Berpikir.....	9
2.1.1.1 Pengertian Kreativitas Berpikir.....	9
2.1.1.2 Manfaat Kreativitas Berpikir	12

2.1.1.3 Ciri-Ciri Orang yang Kreatif dalam Berpikir.....	14
2.1.1.4 Tahap-Tahap Kreativitas Berpikir.....	16
2.1.1.5 Cara Meningkatkan Kreativitas Berpikir	17
2.1.1.6 Cara Memelihara Kreativitas Berpikir	22
2.1.2 Layanan Penguasaan Konten.....	24
2.1.2.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten	24
2.1.2.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten	24
2.1.2.3 Komponen Layanan Penguasaan Konten.....	26
2.1.2.4 Asas- Asas Layanan Penguasaan Konten	27
2.1.2.5 Pendekatan, Metode dan Teknik Layanan PKO	27
2.1.2.6 Penilaian Layanan Penguasaan Konten	30
2.1.2.7 Materi Layanan Penguasaan Konten.....	30
2.1.2.8 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten.....	31
2.1.3 Senam Otak.....	32
2.1.3.1 Pengertian Senam Otak	32
2.1.3.2 Manfaat Senam Otak.....	34
2.1.3.3 Gerakan Senam Otak Untuk meningkatkan Kreativitas Berpikir	35
2.1.3.4 Senam Otak Untuk Otak Kanan.....	42
2.1.3.5 Senam Otak Untuk Otak Kiri.....	44
2.1.3.6 Latihan Ringan Lainnya Untuk Mengaktifkan Otak	46
2.1.4 Implementasi Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Senam Otak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir	47
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	49
2.3 Kerangka Berpikir.....	52
2.4 Hipotesis Tindakan.....	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	56
3.1.1 Setting Penelitian.....	56

3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	57
3.2 Variabel Penelitian	58
3.2.1 Variabel Bebas	58
3.2.2 Variabel Terikat	58
3.3 Prosedur Penelitian.....	59
3.3.1 Perencanaan.....	61
3.3.2 Pelaksanaan tindakan	61
3.3.3 Observasi.....	62
3.4 Evaluasi dan Refleksi.....	62
3.4 Tehnik dan Alat Pengumpulan Data	66
3.4.1 Observasi.....	66
3.4.1.1 Pedoman Observasi.....	69
3.4.2 Wawancara.....	88
3.4.2.1 Pedoman Wawancara.....	90
3.5 Analisis Data	94
3.6 Indikator Keberhasilan	96
BAB IV HASIL PENELITIAN	98
4.1 Hasil Pra Siklus	98
4.2 Hasil Penelitian Siklus I	102
4.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I	102
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I	103
4.2.3 Pengamatan Siklus I	106
4.2.3.1 Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti dalam Layananan Penguasaan Konten Pada Aspek High Touch pada Siklus I	107

4.2.3.2	Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti dalam Layananan Penguasaan Konten Pada Aspek High Tech pada Siklus I.....	112
4.2.3.3	Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten pada Siklus I	116
4.2.4	Refleksi Siklus I	121
4.3	Hasil Penelitian Siklus II	123
4.3.1	Perencanaan Tindakan Siklus II	123
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus II	124
4.3.3	Pengamatan Siklus II	127
4.3.3.1	Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti dalam Layananan Penguasaan Konten Pada Aspek High Touch pada Siklus II.....	128
4.3.3.2	Hasil Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti dalam Layananan Penguasaan Konten Pada Aspek High Tech pada Siklus II	133
4.3.3.3	Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II	137
4.3.4	Refleksi Siklus II	142
4.4	Uji Hipotesis	160
BAB V PEMBAHASAN		161
5.1	Pembahasan Hasil Siklus I.....	164
5.2	Pembahasan Hasil Siklus II	168

5.4 Hambatan-Hambatan Peneliti dalam Memberikan Layanan	175
5.5 Upaya Mengatasi Hambatan Penelitian.....	175
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	176
6.1. Simpulan	176
6.2. Saran.....	177
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN-LAMPIRAN	182



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Materi Layanan Penguasaan Konten.....	31
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	57
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Penenliti Terhadap Siswa dengan Aspek Kreativitas Berpikir Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Media Senam Otak	69
Tabel 3.3 Kriteria Penskoran Pemahaman Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak	70
Tabel 3.4 Pedoman Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten	82
Tabel 3.5 Pedoman Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tech dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten	85
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Sekolah Sebelum Melakukan Layanan Penguasaan Konten	90
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Sekolah Setelah Pemberian Layanan Penguasaan Konten	92
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Pedoman Observasi	96
Tabel 4.1 Tabel Observasi Terhadap Siswa dalam Kegiatan Belajar Di Kelas Pada Pra Siklus	99
Tabel 4.2 Hasil Observasi Frekuensi Indikator Pada Pra Siklus	100
Tabel 4.3 Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Indikator Pemahaman Tentang Kreativitas Berpikir Melalui Media Senam Otak Pada Siklus I	103
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I.....	108

Tabel 4.5 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I	110
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tech dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I.....	112
Tabel 4.7 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I.....	114
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Peneliti Terhadap Siswa dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I	117
Tabel 4.9 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus I Pertemuan I	118
Tabel 4.10 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus I Pertemuan 2.....	119
Tabel 4.11 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus I Pertemuan 3.....	120
Tabel 4.12 Kelemahan Peneliti dan Siswa Pada Tindakan Siklus I	122
Tabel 4.13 Materi Layanan Penguasaan Konten Dengan Indikator Pemahaman Tentang Kreativitas Berpikir Melalui Media Senam Otak Pada Siklus II.....	124
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II	129
Tabel 4.15 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch Siklus II.....	131
Tabel 4.16 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tech dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II	133

Tabel 4.17 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tecch Siklus II	135
Tabel 4.18 Hasil Pengamatan Dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II	138
Tabel 4.19 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus II Pertemuan I.....	140
Tabel 4.20 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus II Pertemuan 2	140
Tabel 4.21 Peningkatan Kreativitas Berpikir dengan Media Senam Otak Pada Siklus II Pertemuan 3	141
Tabel 4.22 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek High Touch	142
Tabel 4.23 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek High Tech.....	144
Tabel 4.24 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Dalam Layanan Penguasaan Konten Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Secara Keseluruhan	146
Tabel 4.25 Hasil Rekapitulasi Peningkatan Layanan Penguasaan Konten Peneliti dan Kreativitas Berpikir Siswa	157
Tabel 4.26 Hasil Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling (PTBK) Melalui Layanan Penguasaaan Konten dengan Media Senam Otak	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikiran	54
Gambar 3.1 Skemas Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	60



GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observai Peneliti terhadap Siswa Tentang Aspek Penelitian Aktivitas Siswa pada Pra Siklus	101
Grafik 4.2 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I.....	110
Grafik 4.3 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I.....	115
Grafik 4.4 Hasil Observasi Penelitian Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa Dengan Media Senam Otak Pada Siklus I.....	121
Grafik 4.5 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II.....	131
Grafik 4.6 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II.....	136
Grafik 4.7 Hasil Observasi Penelitian Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa dengan Media Senam Otak Pada Siklus I.....	141
Grafik 4.8 Perbandingan Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek High Touch	143
Grafik 4.9 Perbandingan Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek High Tech	145
Grafik 4.10 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Layanan Penguasaan Konten Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	155

Grafik 4.11 Hasil Rekapitulasi Peningkatan Layanan Penguasaan Konten Peneliti dan Kreativitas Berpikir Siswa.....	158
--	-----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Daftar Subyek Penelitian Kelas X 8 SMA NU AL MA'RUF Kudus	182
Lampiran 2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	183
Lampiran 3 Hasil Observasi Terhadap Siswa Dalam Kegiatan Belajar Di Kelas Pada Prasiklus	184
Lampiran 4 Satuan Layanan Siklus I Pertemuan I.....	187
Lampiran 5 Satuan Layanan Siklus I Pertemuan 2	203
Lampiran 6 Satuan Layanan Siklus I Pertemuan 3	217
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I	228
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tech Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus I.....	232
Lampiran 9 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan I	235
Lampiran 10 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 2	138
Lampiran 11 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 3	241

Lampiran 12 Hasil Pengamatan Peneliti Terhadap Siswa Dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I	244
Lampiran 13 Satuan Layanan Siklus II Pertemuan I	247
Lampiran 14 Satuan Layanan Siklus II Pertemuan 2.....	259
Lampiran 15 Satuan Layanan Siklus II Pertemuan 3	274
Lampiran 16 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Touch Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II.....	283
Lampiran 17 Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek High Tech Dalam Memberikan Layanan Pada Siklus II.....	287
Lampiran 18 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan I	291
Lampiran 19 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 2	294
Lampiran 20 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 3	297
Lampiran 21 Hasil Pengamatan Peneliti Terhadap Siswa Dalam Pemberian Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I.....	300
Lampiran 22 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Dalam Layanan Penguasaan Konten Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Secara Keseluruhan	303
Lampiran 23 Hasil Wawancara Terhadap Konselor Sekolah Sebelum Melakukan Layanan Penguasaan Konten.....	306

Lampiran 24 Hasil Wawancara Terhadap Konselor Sekolah Setelah pemberian Layanan Penguasaan Konten.....	309
Lampiran 25 Surat Pernyataan	312
Lampiran 26 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	313
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup	314
Lampiran 28 Permohonan Ujian Skripsi	315
Lampiran 29 Foto Pelaksanaan Layanan	316

